

Alltag der Waelinger

Recht und Gesetz

Recht, Gesetz und Sitten sind in Waeland fest miteinander verbunden und finden ihre Wurzeln in den Sittengedichten, deren Ursprung in einem Disput zwischen den Göttern Vidar und Fjörgynn liegen soll. Diese Sammlung von Texten, das sogenannte **Takkurmal**, wird seit alten Zeiten von den Ältesten geführt und ergänzt. Die Gesetze und Grundlagen für die Rechtsprechung liegen im **Höfurmal** niedergeschrieben. Dieses Buch ist im Prinzip nur eine Sammlung von Beispielurteilen und sieht, wie auch das Takkurmal, von Stamm zu Stamm und von Sippe zu Sippe je nach Erweiterung und Kenntnisstand anders aus. Dabei gilt grundsätzlich, dass die Rechte Unfreier deutlich eingeschränkt sind.

Auch wichtig ist die Tatsache, dass es sich beim Höfurmal lediglich um eine Fallsammlung handelt, die bei der Urteilsfindung unterstützen soll. Die letztendliche Urteilsfindung liegt immer bei dem zuständigen Thing. Das Urteil des Things wird auch immer nur im Bereich des Things gelten. Lediglich Urteile gegen Unfreie werden in ganz Waeland anerkannt.

Jeder Freie hat das Recht, eine Anzeige oder einen Streitfall vor das Thing zu bringen, um Gerechtigkeit, Vergleich oder Vergeltung zu erwirken. Er kann dies gegen jede Person jeden Standes tun. Hierbei gilt, dass Sippen-, Stammes- und Volksbelange auch vor dem entsprechenden Thing verhandelt werden. Adlige können nur vor dem Stammes- oder dem Volksting angeklagt werden, die Högjarls und der Jarlkunn nur vor dem Volksting, dem sogenannten **Tjordthing**.

Wird nun jemand angeklagt, so erhält er einen Runenstab überstellt, der ihn vor das Thing befiehlt. Erscheint der Angeklagte nicht vor dem Thing, so erklärt er sich damit für schuldig. Es hat Fälle gegeben, wo Angeklagte gefangen und am Erscheinen gehindert wurden, um so ihre Verurteilung herbeizuführen. Um dem vorzubeugen existiert ein Gesetz, das Angeklagten und Zeugen freies Geleit zum Thingplatz garantiert. Verstöße gegen dieses Gesetz werden mit Friedlosigkeit bestraft. Immer ist es Sache des Klägers, die Klagepunkte zu beweisen. Hierzu kann der Ankläger andere Personen hinzuziehen, die seine Sache vertreten. Dieses Recht steht aber auch dem Angeklagten zu.

Nach dem Vorbringen von Beweisen und Gegenbeweisen und nach langatmigen Plädoyers, die von beiden Seiten leidenschaftlich gehalten werden, ist es nun Sache des Things, über den Sachverhalt zu beraten. Im Anschluss daran kann jeder, der sich dazu bewogen fühlt, zu den Aussagen der Kontrahenten noch etwas hinzufügen, was häufig und gern getan wird. Dann gibt der meist anwesende Priester, der Heidur der Sippe oder ein Logmannr, sein Wissen kund - oft in Form von Zitaten aus dem Takkurmal oder dem Höfurmal, die sich auf ähnlich gelagerte Fälle beziehen. Als nächstes legt nun der Ältestenrat mit dem Obersten des Things ein Urteil fest, das anschließend vor dem Thing beraten wird. Nun erst stimmt das gesamte Thing ab, und das Urteil wird gefällt. Es gilt von nun an bis zu seiner Aufhebung im gesamten Einflussbereich des Things, also im Falle eines Stammesthings im gesamten Stammesgebiet.

Die Urteile werden, wie angedeutet, gerne dem Höfurmal entnommen, müssen aber entweder neu formuliert oder dem jeweiligen Geschehen angepasst werden. So gibt es oft genug neue Urteile, die aufgrund eines vergleichbaren Falles aus

dem Höfural gefällt werden. Urteile in Situationen, für die es keine Vorbilder gibt, finden dann manchmal Aufnahme in die Sammlung von Urteilssprüchen.

Kann das Thing im Fall von Mord oder Totschlag keinen Schuldigen finden, so kann der Priester das mit dem Runenwurf verwandte „**Losen**“ einsetzen, damit die Bluttat nicht ungesühnt bleibt. Der Kläger, der meist ein naher Anverwandter des Opfers ist, kann sechs Personen als Tatverdächtige benennen. Jeder der sechs kann sich mit sechs Eidhelfern freischwören. Ist das allen Verdächtigen gelungen, werden die sechs zu einem heiligen Hain geführt, wo der Priester zuerst zwei Stäbe schneidet und einen davon mit Wyrds Mal zeichnet. Dann werden beide Stäbe mit reiner Wolle umwickelt und in die Luft geworfen. Der Priester hebt einen der Stäbe auf: Ist es der unbezeichnete, so gelten alle sechs, für die Eide geschworen worden sind, als unschuldig. Kommt aber Wyrds Mal zum Vorschein, so werden sechs neue Stäbe geschnitten. Jeder der Verdächtigten muss in einen Stab sein Zeichen ritzen und ihn mit Wolle umhüllen. Der Priester wählt einen Stab nach dem anderen und enthüllt das Zeichen. Wessen Stab als letzter gezogen wird, der gilt schließlich als der von Wyrd enthüllte Schuldige.

Vergehen und Strafen

Die waelische Rechtsprechung ahndet Raub und Diebstahl auf vergleichsweise milde Weise. Öffentliche Züchtigungen und andere körperliche Bestrafungen, wie sie vielerorts üblich sind, kennt man hier nicht. Stattdessen wird der Bestohlene entschädigt. Er erhält sein Eigentum zurück und der Dieb muss zusätzlich eine Buße in Form von Vieh, Gütern, Land oder Diensten leisten.

Verbrechen, bei denen das Opfer gesundheitlich zu Schaden kommt und Verbrechen mit Todesfolge werden mitunter von der Familie des Opfers eigenmächtig gerächt. **Blutrache** hat in Waeland Tradition, vor allen Dingen bei den Aegliern. Sie schließt die gesamte Sippe des Täters ein, wobei nicht einmal Kinder ausgenommen sind. Seit der Thron des Jarlkunn in der Hand der Freden ist, hat sich das Bild jedoch etwas gewandelt. Inzwischen kommt der Beklagte bei den meisten Vergehen mit einem **Wergeld** oder einer sogenannten **Wundbuße**, der Zahlung eines Geldbetrages in unterschiedlichster Höhe, davon.

Die Höhe des Wergelds hängt von der Art des Schadens und davon ab, zu welchem Stand der Geschädigte gehört. Die Wergeldsätze sind schriftlich festgelegt, jedoch nicht in allen Landstrichen Waelands gleich hoch. Als Richtschnur mögen

die Wergeldsätze der in rechtlicher Hinsicht zunehmend bestimmender werdenden Freden dienen:

Tötung eines Adligen:	14.400 GS
Tötung eines Freien:	2.400 GS
Tötung eines Unfreien:	1.200 GS

Ein Fylgdyr gilt in dieser Hinsicht als Adliger. Ein Unterschied zwischen Männern und Frauen wird nicht gemacht. Für eine schwangere Frau gilt der anderthalbfache Satz.


Das Wergeld muss nicht zwangsläufig aus der Zahlung von Wertgegenständen bestehen. Es kann auch befristete Unfreiendienste oder andere Leistungen sowie Eide und Eingeständnisse von Schuld und Verantwortung beinhalten.

Die Wundbußen, die erhoben werden, liegen zwischen einem Zehntel und der Hälfte des Wergelds, je nachdem ob es sich um eine leichte Verletzung handelt oder ob dauerhafte Schäden zurückbleiben. Der Verlust der Waffenhand wird hierbei mit dem höchsten Bußgeld belegt.

Ein **Zehntel** des Wergeldes und der Wundbuße wird grundsätzlich an den Höjarl des Stammesjurds abgeführt. Ist der Geschädigte der Gefolgsmann eines Adligen, so erhält der Gefolgsherr ebenfalls einen Anteil von der Entschädigungssumme, denn auch er gilt genau wie die Familie des Verletzten oder Getöteten als Geschädigter.

Es herrscht **Sippenhaftung**. Das bedeutet, dass die Verwandten des Beklagten für das Wergeld mit aufkommen müssen, wenn dieser selbst die entsprechende Summe nicht aufbringen kann. Das kann zur Folge haben, dass eine Sippe durch einen solchen Urteilsspruch in den wirtschaftlichen Ruin gerät. Sollte auch die Familie nicht genug Geld oder Wertgegenstände beschaffen können, um die Kläger zu entschädigen, so kann ein Teil der Sippe zu unfreien Hörigen der Geschädigten werden.

Eine Sippe, die einen Angehörigen verloren hat, kann grundsätzlich vor dem Thing Klage führen und eine Entschädigung verlangen. Die Waelinger erkennen jedoch das Recht auf **Notwehr** an. Liegt ein Fall von Notwehr vor, kann der Beklagte damit rechnen, nur einen Bruchteil des Wergeldsatzes bezahlen zu müssen oder gar ganz frei von Strafe auszugehen. Kam es während eines heftigen Streits zu einem Todesfall, muss der überlebende Streithahn jedoch in der Regel mit einer Verurteilung rechnen, auch wenn er nicht als erster zur



Waffe griff, den an einer solchen Auseinandersetzung ist selten einer allen schuld.

Kein Anlass zur Klage liegt vor, wenn ein offizieller **Zweikampf** ausgetragen wurde. Indem jeder der beiden Kämpfer vor Kampfbeginn seine Waffe dem Gegner entgegenhält, damit dieser sie mit der Hand berühren kann, erklärt er vorab, dass seine Sippe im Falle seines Todes keinen Schadenersatz fordern wird.

Außerdem haften Freie und Adlige für ihnen hörige **Unfreie**, da letztere weder in politischer noch in wirtschaftlicher Hinsicht Rechtspersonen und daher nicht haftbar zu machen sind. Es steht dem Herren eines Unfreien jedoch frei, den ihm Hörigen nach eigenem Ermessen zu strafen.

Eine besondere Strafe, ungleich härter als die meisten anderen, ist der **Friedlosenbann**. Nach erwiesener Schuld wird der Verurteilte zum Friedlosen erklärt. Das bedeutet, dass niemand im Bereich des Urteils dem für schuldig Befundenen Nahrung, Unterschlupf, Schlafstätte oder einen Platz am Feuer sowie Waffen, Schutz und Frieden geben darf. Er hat drei Tage Zeit aus dem Bannbereich zu fliehen, danach hat jeder Freie, der ihn aufgreift, das Recht ihn zu töten. Wer nicht bereit ist, der Sühneverurteilung nachzukommen, der wird nach Ablauf der drei Tage ebenfalls für friedlos erklärt, kann sich aber durch die Sühneleistung von dem Bann befreien. Friedlose verlieren ihre Sippenzugehörigkeit, so dass ihre Verwandten keinerlei Verpflichtungen mehr gegenüber den Missetätern haben.

Die Wirkung eines Urteils kann auf größere Bannbereiche ausgedehnt werden, wenn die entsprechenden Ältestenräte dem zustimmen. Oft werden von den Sippen der Ankläger sogenannte **Höfurdaren** gemietet, Männer, die den zur Friedlosigkeit Verurteilten zur Strecke bringen sollen. Einige dieser Höfurdaren haben sich im Laufe der Zeit einen grimmigen Ruhm erarbeitet, wie zum Beispiel Ragnar, der Graue.

Wenn das Thing zustimmt, kann ein Friedloser durch Heirat oder Adoption wieder in die Gemeinschaft aufgenommen werden. So etwas kommt jedoch äußerst selten vor.

In ganz seltenen Fällen wird auch in Waeland die **Todesstrafe** verhängt, und zwar dann, wenn ein Verbrechen gegen die Gohdi oder die Kultstätten der Götter begangen wurde. Die Hinrichtungsformen sind von Stamm zu Stamm unterschiedlich, nehmen jedoch meistens die Form eines Menschenopfers an, mit dem die Götter versöhnt werden sollen. Auch wenn jemand durch den Einsatz von Zauberei zu Schaden

gekommen ist, kann gegen den Zauberer die Todesstrafe verhängt werden.

Nicht nur Verbrechen werden vor versammeltem Thing verhandelt, sondern auch Vaterschaftsklagen. Da beim Eheschluss Jungfräulichkeit keine Rolle spielt und sexuelle Erfahrungen in Waeland nicht als Monopol der ehelichen Beziehung angesehen werden, kommt es nicht selten vor, dass bei vor- oder außerehelichen Beziehungen Kinder entstehen. Wenn die Eltern nicht heiraten können oder wollen, hat der Vater des Kindes der Frau die standesgemäße Erziehung des Kindes durch Zahlung von **Manngeld** zu ermöglichen. Im Zweifelsfall muss ihm seine Sippe helfen, das Manngeld aufzubringen. Verweigert er einen angemessenen Unterhalt, entscheidet das Thing, wie hoch die Zahlungen ausfallen.

Die waelischen Stände

Der waelische Adel setzt sich aus einer Reihe überwiegend gewählter Amtsträger zusammen. Dazu gehören Hödarings, die eine Sippe anführen, Jarls, Högjarls und natürlich der Jarlkunr. Darüber hinaus gibt es in Waeland einige reiche und einflussreiche Familien, die nicht unbedingt politische Ämter innehaben - auch wenn sie grundsätzlich die Voraussetzungen für Ämter wie das eines Jarls mitbringen. Auch ein Mitglied einer solchen Familie genießt das Ansehen eines Adligen.

Der **Frydmannr** (der „freie Mann“, weibl. Frydarkona), ein geborener Freier mit genug eigenem Besitz, und der **Hödaring** dessen Wohlstand ihm das Recht gibt, ein Schiff zu bemannen oder eine Kämpferschar zu führen, gehören zur Mittelschicht.

Die zahlenmäßig größte Schicht ist die der sogenannten **Vinumenn** (sg. Vinnumannr, weibl. Vinnukona). In der Person des Vinnumannr vereinen sich persönliche Unfreiheit und politische Handlungsfreiheit. Einerseits ist er ein Höriger eines freien oder häufiger eines adligen Grundherren, andererseits hat er das Recht, Waffen zu tragen und auf dem Thing zu sprechen. Er ist an die Scholle gebunden und wechselt, wenn das Land, das er bestellt, verkauft wird, den Grundherren. Diese Schollengebundenheit ist nicht unbedingt ein Nachteil. Der Vinnumannr und seine Familie können nicht ohne weiteres von diesem Boden vertrieben werden, der für ihn die Lebensgrundlage darstellt. Zwar ist er seinem Herrn gegenüber zu Gehorsam verpflichtet und muss ihm Abgaben leisten, dennoch ist er eine Rechtsperson und kein Ding. Er ist kein Sklave, er darf Waffen tragen und am Thing teilneh-